

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal penting bagi kehidupan seseorang. Pengetahuan seseorang akan bertambah apabila menempuh jalur pendidikan. Wawasan tersebut nantinya dapat digunakan sebagai kunci dasar untuk lanjut ke tingkat pendidikan yang lebih tinggi. Tidak hanya itu, pendidikan juga dapat menambah *skill* atau keterampilan tertentu untuk menyelesaikan permasalahan yang ada dalam kehidupan sehari-hari.

Di dalam dunia pendidikan, terdapat banyak sekali ilmu pengetahuan, salah satunya adalah sistem operasi. Sistem operasi merupakan penghubung antara pengguna mesin dengan perangkat keras yang dimiliki mesin tersebut. Dalam hal ini, mesin yang dimaksud adalah komputer. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan penulis selama Observasi di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara, kebanyakan siswa belum mengetahui apa itu sistem operasi dan sistem operasi apa yang digunakan pada komputer lab. Untuk itu, penting bagi penulis untuk mengangkat materi sistem operasi sebagai materi penelitian.

Untuk memudahkan dalam menyampaikan materi sistem operasi, sekolah memerlukan sebuah media pembelajaran. Pengertian media secara umum adalah alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Alat bantu yang dimaksud dapat berupa poster, komik, video tutorial, sampai dengan *game*. Dari beberapa alat

bantu tersebut, penulis tertarik menggunakan *game* sebagai media pembelajaran. Media akan dikembangkan dalam bentuk *Role Playing Game* atau game yang dicirikan dengan *game* petualangan yang berisi misi-misi yang harus di selesaikan. *Game* akan dibuat menggunakan aplikasi *Rpg Maker VX Ace*, aplikasi ini dipilih karena proses penggunaannya yang cukup sederhana. Setelah proses pembuatan *game* selesai, *game* akan diuji kelayakannya di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara.

SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara merupakan salah satu Sekolah Menengah Kejuruan yang berada di Klaten dan memiliki beberapa kelas dengan jurusan Teknologi Informasi. SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara juga memiliki jajaran guru yang berkompeten di bidangnya masing-masing. Tetapi, berdasarkan observasi yang penulis lakukan di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara, jumlah media pembelajaran yang ada di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara masih sedikit, belum bervariasi, serta media yang ada belum terjamin kelayakannya. Oleh karena itu, guru masih menggunakan metode ceramah.

Berdasarkan pandangan guru yang bersangkutan, kondisi kelas saat kegiatan belajar mengajar masih sering pasif. Interaksi aktif baik siswa dengan siswa maupun antara siswa dan guru sangat sulit terjadi, sehingga keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran sistem operasi pun masih tergolong rendah. Informasi tersebut kemudian di tindaklanjuti dengan melaksanakan observasi di kelas X RPL SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara. Berdasarkan hasil observasi tersebut, diketahui bahwa siswa kelas X RPL masih cenderung pasif dalam proses pembelajaran. Interaksi aktif baik siswa dengan siswa maupun antara siswa dan guru juga kurang, siswa lebih

banyak melakukan aktivitas mencatat dan mendengarkan. Keadaan tersebut, setelah peneliti cermati ternyata tidak lepas dari metode pembelajaran yang digunakan atau kurang variatif.

Berdasarkan alasan-alasan yang telah dijelaskan di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan *Role Playing Game (RPG)* Sebagai Media Pembelajaran Sistem Operasi Komputer di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara". Penelitian ini diharapkan dapat membangkitkan semangat belajar siswa dan menarik perhatian siswa untuk mempelajari materi sistem operasi.

B. Identifikasi Masalah

Berikut ini merupakan beberapa identifikasi masalah yang muncul :

1. Jumlah media pembelajaran di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara masih sedikit.
2. Proses belajar mengajar di kelas masih menggunakan metode ceramah dan belum variatif.
3. Berdasarkan Observasi yang telah dilakukan, beberapa siswa belum memahami sistem operasi.
4. Media pembelajaran yang telah ada di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara belum terjamin kelayakannya.

C. Batasan Masalah

Mengingat luasnya bidang keahlian yang akan dikerjakan dalam merealisasikan proyek ini, maka penulis membatasi permasalahan :

1. Jumlah media pembelajaran di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara masih sedikit.

2. Kelayakan dari media pembelajaran di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara belum di ketahui.

D. Rumusan Masalah

Pada penelitian ini dapat dirumuskan permasalahan yang diangkat, yaitu :

1. Bagaimana menambah atau memperkaya media pembelajaran di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara?
2. Apakah media pembelajaran yang di kembangkan layak di jadikan sebagai media pembelajaran di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk :

1. Menghasilkan *role palying game* sebagai media pembelajaran sistem operasi di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara dengan menggunakan pendekatan penelitian pengembangan (*Research & Development*).
2. Mengetahui kelayakan *role playing game* sebagai media pembelajaran sistem operasi di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara dengan melakukan Black Box Testing, Validasi Ahli Media, Validasi Ahli Materi dan Validasi Siswa.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat :

1. Manfaat teoretis
 - a. Hasil penelitian ini dapat menyediakan informasi tentang pengembangan media pembelajaran dalam pengenalan sistem operasi komputer.

- b. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber bacaan untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran pada pengenalan sistem operasi komputer.

2. Secara praktik

a. Bagi peneliti

Manfaat penelitian ini adalah untuk menambah kemampuan dan pengetahuan tentang pengembangan media pendidikan, sehingga itu dapat menjadi bekal di masa depan sebagai pengajar.

b. Bagi siswa

Penelitian ini dapat memberikan pilihan media belajar yang lebih menarik dan lebih variatif bagi siswa, sehingga siswa diharapkan lebih semangat dalam belajar.